

## Majalah Digital Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2

Junaidi <sup>1</sup>, Ferry Firmansyah <sup>\*2</sup>, Rifqi Hadhiyanto <sup>3</sup>, Al Husain <sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi,  
Universitas Raharja, Jl. Jendral Sudirman No. 40 Modern Cikokol Tangerang

Email: <sup>1</sup> [junaidi@raharja.info](mailto:junaidi@raharja.info), <sup>\*2</sup> [ferry.firmansyah@raharja.info](mailto:ferry.firmansyah@raharja.info),

<sup>3</sup> [rifqi.hadhiyanto@raharja.info](mailto:rifqi.hadhiyanto@raharja.info), <sup>4</sup> [alhusain@raharja.info](mailto:alhusain@raharja.info)

### Abstrak

Lembaga pendidikan di Indonesia berkembang dengan pesat, seiring dengan majunya teknologi informasi. Setiap instansi pendidikan saat ini berusaha memberikan layanan informasi dan promosi yang menarik. Salah satu media yang tepat dalam menyampaikan informasi mengenai profil, dan kegiatan adalah majalah sekolah digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu institusi pendidikan dalam penyebaran informasi mengenai pendidikan, pengajaran, serta aktivitas sekolah. Permasalahannya yaitu, saat ini sekolah belum memiliki media majalah sekolah digital, sebelumnya hanya menggunakan media cetak biasa berupa foto kegiatan dan informasi singkat yang belum up to date, media sebelumnya kurang menyampaikan informasi sekolah secara lengkap. Maka diperlukan majalah sekolah untuk menyampaikan informasi berupa profil, program sekolah, keunggulan, fasilitas, kegiatan dan prestasi sekolah. Metode yang digunakan termasuk pengumpulan data, analisis SWOT, dan perancangan media. Konsep desain yang digunakan termasuk layout kasar, layout komprehensif, dan karya seni terakhir. Majalah sekolah ini akan diterapkan melalui platform media sosial sekolah. Melalui media majalah sekolah ini diharapkan dapat mempromosikan sekolah, sehingga dapat lebih dikenal masyarakat luas, juga menarik siswa baru untuk bergabung di SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.

**Kata Kunci** – Majalah Sekolah, Informasi, Promosi

### Abstract

Educational institutions in Indonesia are developing rapidly, along with advances in information technology. Every educational institution is currently trying to provide attractive information and promotional services. One of the appropriate media for conveying information regarding profiles and activities is a digital school magazine. The purpose of this study is to support educational information delivery to schools, teaching and school activities. The issue is, currently the school lacks digital school magazine media, previously it only used ordinary print media in the form of photos of activities and short information which was not up to date, previous media did not convey complete school information. So a school magazine is needed in order to communicate data through profiles, school programs, advantages, facilities, activities and school achievements. Data collecting, SWOT analysis, and media design utilizing design concepts—rough layout, detailed layout, and final artwork—are the techniques employed. This school magazine will be implemented through school social media. Through the media of this school magazine, It's intended that it will help the school, so that it can be better known to the wider community, as well as attracting the interest of new students to join SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.

**Keywords** – School Magazine, Information, Promotions

## 1. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan di Indonesia berkembang dengan sangat pesat sebagai akibat dari

kemajuan teknologi informasi seperti sosial media, yang banyak dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan promosi yang informatif, cepat, dan *up to date* kepada *audience*. Saat ini, semua institusi pendidikan berusaha memberikan layanan informasi dan promosi yang efektif untuk menarik siswa, orang tua, dan masyarakat. Salah satu media yang tepat untuk menunjang informasi mengenai profil, kegiatan dan prestasi sekolah adalah melalui majalah sekolah berbasis digital, yang dikomunikasikan secara langsung kepada pembaca melalui media sosial.

Majalah sekolah adalah media komunikasi tulis yang berupa cetakan buku, diterbitkan secara berkala, dengan sasaran semua orang yang terlibat di sekolah <sup>[1]</sup>. Majalah, sebagai jenis media yang dipublikasikan atau diterbitkan secara berkala, menyajikan berbagai berita dan perspektif tentang topik aktual yang penting bagi pembaca, yang memuat berbagai rangkuman artikel dari informasi terkini. Selain memuat artikel, juga mengandung cerita pendek, gambar, *review*, ilustrasi, dan elemen lainnya yang menambah warna pada isi majalah. Ruang lingkup isi dari majalah sekolah tentang pendidikan, pembelajaran, dan kegiatan sekolah. Adapun target pembacanya adalah murid-murid di lingkungan sekolah itu sendiri, orang tua murid, dan seluruh warga sekolah, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang promosi sekolah.

Sekolah, sebagai institusi pendidikan, juga membutuhkan informasi dan promosi. Ini terutama berlaku untuk institusi pendidikan swasta seperti SMK Plus Multimedia As- Saadah 2, yang berlokasi di JL. Raya Rawa Kidang Rt 14 Rw 03, Kosambi, Kec. Sukadiri, Kabupaten Tangerang. Saat ini memiliki program studi Multimedia, dengan jumlah siswa/i sebanyak 276, Beberapa fasilitas yang dimiliki termasuk Ruang Kelas, Laboratorium, dan Perpustakaan.

Latar belakang permasalahan yang terdapat pada sekolah SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 yaitu, media yang digunakan saat ini untuk memberikan informasi sekolah, sebelumnya hanya melalui mading (majalah dinding), brosur, spanduk dengan hanya menampilkan informasi sederhana, berupa dokumentasi foto kegiatan dan informasi singkat serta belum *up to date*. Media sebelumnya dirasakan masih kurang dalam menyampaikan informasi sekolah secara lengkap mengenai profil, keunggulan, prestasi maupun aktivitas di sekolah.

Berdasarkan analisa permasalahan pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2, Saat ini, pengembangan media majalah sekolah berbasis digital yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dan mempromosikan sekolah diperlukan. Dimana desain majalah ini akan dipublikasikan melalui media sosial sekolah, yaitu *Instagram*, serta dimanfaatkan dalam berbagai *event*, sebagai penunjang promosi sekolah.

Melalui perancangan media majalah sekolah berbasis digital ini, diharapkan dapat membantu mempromosikan dan memberikan informasi tentang sekolah secara keseluruhan. Selain itu, pembaca dapat mengetahui apa yang dimiliki sekolah dari majalah tersebut, termasuk profil, program, keunggulan, fasilitas, kegiatan, prestasi, dan lainnya. Dengan begitu, pembaca dapat menilai bagaimana kualitas dan lebih mengenal sekolah SMK Plus

Multimedia As-Saadah 2. Jadi, penelitian ini diberi judul “Perancangan Media Majalah Sekolah Berbasis Digital Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2”

## 2. METODE PENELITIAN

Beberapa metode penelitian yang digunakan termasuk: (1) Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, (2) Analisis *SWOT*, (3) Desain majalah digital dengan *software Adobe photoshop CS6* (4) Ide desain, termasuk *Layout kasar*, *Layout komprehensif* dan *final artwork*

### *Literature Review*

Berikut ini adalah *literatur review* yang relevan dengan topik penelitian:

1. Penelitian dilakukan oleh Mahjud, dkk (2023)<sup>[2]</sup> “*Menumbuhkan Kreativitas melalui Pelatihan Membuat Mading Digital Siswa MA Wihdatul Ulum*”. Membuat mading digital

- diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membantu mereka berbagi informasi terbaik tentang sekolah kepada semua siswa dan orang di luar sekolah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bonde, dkk (2023)<sup>[3]</sup> “*Pengadaan Pelatihan Pembuatan Majalah Sekolah Digital Guna Meningkatkan Minat Baca dan Daya Literasi Siswa di SMKN Jenawi Karanganyar*” Penelitian ini mencoba mengatasi masalah ini dengan mengajarkan siswa SMKN Jenawi Karanganyar cara membuat majalah digital.
  3. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliani dan Lidya Dwi (2022)<sup>[4]</sup> “*PRODUKSI MAJALAH DIGITAL : CITRANI "Pesona Bawah Tanah yang Terselubung di NTT (Gua Kristal)*” Tujuan membuat majalah digital ini untuk mengeksplor dan menyebarkan informasi mengenai tempat wisata di Kabupaten Kupang.
  4. Penelitian yang dilakukan oleh Radjaguguk dkk (2021)<sup>[5]</sup> “*Pelatihan Penulisan Majalah Dinding Sekolah Di SMA Bunda Kandung Jakarta*” Generasi muda yang salah satunya adalah pelajar SMA yang harus mampu menuangkan suatu ide dan kreativitasnya dalam dunia komunikasi sangat diharapkan sekali untuk dapat menerapkan ilmu yang mereka miliki baik melalui majalah dinding atau pun majalah sekolah.
  5. Penelitian yang dilakukan oleh Widada, dkk (2020)<sup>[6]</sup> “*Perancangan Media Promosi dan Informasi Berbentuk Desain Majalah Pada SMK Ki Hajar Dewantoro*” Hasil dari konsep Majalah yang dirancang ini dimanfaatkan untuk dapat meningkatkan minat dan target dari produk SMK Ki Hajar Dewantoro.
  6. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmah, dkk (2020)<sup>[7]</sup> “*Pengembangan E-Magazine Berbasis Android dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar*” Tujuan penelitian ini dapat untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media *E-magazine* berbasis android.
  7. Penelitian yang dilakukan oleh Valentina dan Ruby Chrissandy (2021)<sup>[8]</sup> “*Peningkatan Tata Kelola Majalah Sekolah SMAK IPEKA Tomang*” Tujuan penelitian ini untuk mendukung upaya membangun majalah sebagai media komunikasi sekolah dan memenuhi program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui cara komunikasi yang sesuai dan diminati oleh pembaca.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Produk

Produk menunjukkan pengembangan dan komersialisasi dari produk baru seperti keputusan, penentuan lamanya siklus produk, yaitu peremajaan dan perbaikan produk atau keputusan eliminasi<sup>[9]</sup>. Salah satu pendekatan media untuk mendukung informasi dan promosi di SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 adalah majalah digital, yang dirancang berdasarkan kebutuhan dari sekolah, dimana media sebelumnya menyampaikan informasi dan promosi melalui mading (majalah dinding), brosur, *x-banner*, *pamphlet*, spanduk, media sosial yaitu *instagram* dan *facebook*, dengan hanya menampilkan informasi sederhana, berupa dokumentasi foto kegiatan dan informasi singkat serta belum *up to date*.

Perancangan media majalah sekolah berbasis digital ini, diharapkan dapat membantu mempromosikan dan memberikan informasi tentang sekolah secara keseluruhan. Selain itu, pembaca dapat mengetahui apa yang ditawarkan sekolah dari majalah tersebut, termasuk profil sekolah, program, keunggulan, fasilitas, kegiatan, prestasi, dan lainnya. Dengan begitu, pembaca dapat menilai bagaimana kualitas dan lebih mengenal sekolah SMK Plus Multimedia As-Saadah 2. Media majalah sekolah berbasis digital ini akan diimplementasikan dalam bentuk digital (*E-Magazine*) untuk disebarluaskan melalui sosial media yang dimiliki dan juga beberapa dicetak untuk kebutuhan informasi dan promosi sekolah.

### 3.2 Spesifikasi Produk

Dalam media majalah yang dibuat sebagai penyedia informasi dan pemasaran tentang SMK Plus Multimedia As-Saadah 2, Ada keuntungan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat
  - a. Untuk memberikan informasi terbaru dan menarik tentang profil, program, keunggulan, fasilitas, kegiatan, dan prestasi SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.
  - b. Agar melalui majalah sekolah berbasis digital yang kreatif dapat lebih meningkatkan daya tarik pembaca dan calon siswa/i untuk lebih mengenal SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.
  - c. Agar pembaca yaitu seluruh warga sekolah dapat mengetahui informasi dengan mudah melalui majalah sekolah yang diimplementasikan melalui media sosial dan siswa yang ingin bergabung dengan SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.
2. Kelebihan
  - a. Dapat menyampaikan informasi secara lengkap dan detail karena dijelaskan melalui teks dan di ilustrasikan melalui gambar.
  - b. Memiliki tampilan visual yang menarik sebagai daya tarik pembaca untuk lebih mengenal SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.
  - c. Melalui *E-Magazine* informasi sekolah dapat disebarluaskan dengan mudah melalui sosial media *instagram* dan *facebook* yang dimiliki oleh SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.
3. Kekurangan

Untuk mengunggah dan mengakses konten majalah sekolah di media sosial, sekolah membutuhkan jaringan internet.

### 3.3 Material Produk

Dalam proses desain media majalah sekolah ini, berikut adalah material-material yang dibutuhkan dan digunakan, yaitu:

**Tabel 1.** Material Produk

Jenis Produk	Material Produk
Media Informasi dan Promosi Berbentuk Majalah Sekolah	1. <i>Laptop</i> Asus A455L 2. RAM 4 GB 3. Kamera DSLR Canon 60D 4. <i>Hard Disk</i> 1 TB Toshiba 5. <i>Internet (Wi-fi)</i> 6. <i>Adobe Photoshop CS6</i> 7. <i>DVD</i>

### 3.4 Market Segmentation

- |            |                     |  |
|------------|---------------------|--|
| Tempat     | : Spesifik          | : Tangerang                              |
|            | : Umum              | : Jabodetabek dan sekitar                |
| Demografis | : Gender            | : Pria dan Wanita                        |
|            | Umur                | : 15 tahun lebih                         |
|            | Klasifikasi Ekonomi | : Menengah                               |
| Sasaran    | :                   |  |
|            |                     | 1. Murid SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 |
|            |                     | 2. Calon Murid baru                      |
|            |                     | 3. Wali murid                            |
|            |                     | 4. Seluruh warga sekolah                 |
|            |                     | 5. Masyarakat                            |

Psikografi:

Untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang SMK Plus Multimedia As-Saadah 2, desain media majalah berbasis digital ini ditujukan kepada orang tua, siswa, warga sekolah, dan masyarakat umum.

### 3.5 Marketing Strategy (Strategi Pemasaran)

Media majalah sekolah ini dirancang dengan strategi pemasaran berikut:

1. Media Majalah sekolah berbasis *digital (E-Magazine)* ini nantinya disisipkan ke dalam media sosial *Instagram* (smkas.saadah2) dan *Facebook* (As Saadah) SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 sehingga cakupan informasinya menjadi luas.
2. Beberapa desain majalah sekolah ini di cetak untuk diberikan kepada pihak SMK Plus Multimedia As-Saadah 2, dalam mendukung penyampaian informasi dan promosi sekolah.

**Tabel 2.** Matriks *SWOT*

<b>Faktor Internal</b>	<b>Kekuatan (Strengths – S)</b>	<b>Kelemahan (Weakness – W)</b>
	1. Mampu menyampaikan informasi secara lengkap dan detail melalui teks dan gambar. 2. Memiliki tampilan visual yang menarik. 3. Mempermudah dan mempercepat pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. 4. Dapat dibaca berulang-ulang kali oleh siapa dan kapan saja. 5. Informasi pada majalah sekolah dapat diakses dengan mudah melalui media sosial sekolah.	1. Sekolah belum memiliki media majalah untuk menunjang informasi dan promosi sekolah. 2. Majalah hanya dapat menampilkan tulisan dan gambar saja kurang interaktif. 3. Membutuhkan waktu yang lama untuk membaca semua informasi sampai selesai. 4. Cakupan penyampaian informasi terbatas. 5. Membutuhkan koneksi jaringan internet untuk melihat informasi majalah di media sosial.
<b>Faktor External</b>		
<b>Peluang (Opportunities – O)</b>	<b>Strategi (SO)</b>	<b>Strategi (WO)</b>

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan media informasi dan promosi yang sangat pesat.</li> <li>2. Pembaca membutuhkan media informasi dan promosi yang inovatif dan menarik untuk diketahui.</li> <li>3. Kebutuhan SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 dalam menyampaikan informasi dan promosi mengenai sekolah.</li> <li>4. Pembaca membutuhkan informasi yang detail dan lengkap mengenai sekolah.</li> <li>5. Sekolah memiliki</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang media majalah sekolah <i>digital</i>, sesuai kebutuhan dan perkembangan sekolah.</li> <li>2. Membuat konsep desain majalah sekolah yang kreatif terdapat visual, <i>text</i> dan ilustrasi sehingga menjadi daya tarik pembaca.</li> <li>3. Menyajikan teks dengan informasi yang jelas, <i>up to date</i> dan gambar sebagai kekuatan informasi pada majalah, sehingga isinya mudah dipahami oleh pembaca.</li> <li>4. Menyajikan informasi sekolah secara lengkap yang dapat diakses melalui media sosial sekolah.</li> <li>5. Dengan media yang mudah dibaca oleh siapa saja dan kapan saja</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat media majalah sekolah berbasis <i>digital</i> yang dapat diakses melalui media sosial sekolah.</li> <li>2. Merancang desain majalah yang kreatif terdapat <i>text</i>, visual, ilustrasi dan elemen visual sehingga menarik untuk di baca.</li> <li>3. Menjelaskan informasi secara singkat dan padat sesuai dengan kebutuhan informasi yang ingin disampaikan.</li> <li>4. Menyampaikan informasi yang <i>up to date</i> sesuai fakta-fakta terbaru seputar sekolah.</li> <li>5. Memanfaatkan media sosial yang dimiliki sekolah sebagai strategi penyebaran informasi majalah dalam bentuk</li> </ol>
---	---	---

### 3.6 Biaya Produksi Media

Rincian biaya yang diperlukan untuk penelitian ini, berupa majalah sekolah berbasis *digital* pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 dibawah ini, yaitu:

**Tabel 3.** Biaya Produksi Media

No.	Jenis Media	Keterangan	Satuan	Qty	Harga
1.	Transportasi	Observasi	Rp 60.000	10 Hari	Rp 600.000
2.	Internet Telkomsel	Beli	Rp 300.000	3 bulan	Rp 900.000
3.	<i>Hosting web</i> Desain Majalah <i>Digital</i>	Sewa	Rp. 253.128	1 tahun	Rp. 253.128
4.	<i>Cover</i> Majalah	Kertas A3 Art <i>Carton</i> 260 Gram	Rp. 10.000	4	Rp. 40.000
5.	Isi Majalah	Kertas A3 Art <i>Paper</i> 150 Gram	Rp. 8.000	72	Rp. 576.000
6.	<i>Finishing</i> Majalah	Jilid <i>Staples</i>	Rp. 7.000	4	Rp. 28.000
7.	Laminating <i>Cover</i> Majalah	<i>Doft</i>	Rp.3000	4	Rp.12.000
8.	<i>DVD</i>	Verbatim	Rp 5.000	3	Rp. 15.000
9.	<i>Label</i>	<i>Champion</i>	Rp 1.500	3	Rp. 4.500
10.	<i>Cover</i>	<i>Champion</i>	Rp 1.500	3	Rp. 4.500
11.	<i>BOX DVD</i>	Verbatim	Rp 6.000	3	Rp. 18.000

12.	<i>Laptop</i> Asus A455L	Milik Pribadi	-	1	-
13.	<i>Adobe Photoshop CS6</i>	<i>Free Download</i>	-	1	-
14.	Kamera Canon DSLR 60D	Milik Pribadi	-	1	-
15.	RAM 4 GB	Milik Pribadi	-	1	-
16.	<i>Hard Disk</i> 1 TB Toshiba	Milik Pribadi	-	1	-
<b>Total Biaya</b>					<b>Rp. 2.450.128</b>

### 3.7 Konsep Desain

Sebagai contoh, konsep desain untuk media berbasis digital ini adalah sebagai berikut:

#### 3.7.1 Perencanaan Media

Pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2, perencanaan media menjelaskan tujuan media, strategi media, dan program media majalah sekolah.

#### 3.7.2 Perencanaan Pesan (Konsep Kreatif)

Metode ini menjelaskan bagaimana cara agar pesan serta informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca yaitu seluruh warga sekolah SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.

#### **Penulisan Naskah**

Naskah merupakan catatan yang berisikan tentang sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain untuk dibaca<sup>[10]</sup>. Berikut ini adalah rencana perancangan media majalah digital sekolah:

1. Judul (*Headline*)

Dalam judul majalah sekolah SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 ini yaitu "CAHAYA".

2. Sub Judul (*Sub Headline*)

Subjudul majalah sekoah ini, "Ilmu Amaliah dan Ilmiah", adalah penjelasan lanjutan dari judul yang menjelaskan maknanya daripada judul. Ada beberapa subjudul di Bagian Isi yang membahas profil (sejarah), program pendidikan, fasilitas, keunggulan, kegiatan ekstrakurikuler, dan pencapaian.

3. Naskah (*Body Copy*)

Naskah adalah kalimat yang menjelaskan pesan atau informasi yang terkandung dalam media desain majalah ini. Naskah ini berisi penjelasan tentang SMK Plus Multimedia As-Saadah 2, yang mencakup profil siswa, program pendidikan, fasilitas, keunggulan, kegiatan ekstrakurikuler, dan prestasi. Naskah disusun menurut informasi yang akan ditampilkan.

4. Logo

Logo sekolah SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 adalah identitas yang dimasukkan ke dalam desain majalah sehingga para pembaca dapat lebih mudah memahami sekolah tersebut hanya dengan melihatnya.

#### 3.7.2.1 Tujuan Kreatif

Tujuan untuk memberikan kemudahan bagi pembaca dalam mengetahui informasi mengenai sekolah melalui majalah sekolah *digital* pada media sosial sekolah, serta

menggunakan penyampaian informasi sebagai cara promosi untuk menarik masyarakat dan siswa baru.

### 3.7.3 Perencanaan Visual

Dalam membuat desain itu sendiri diperlukan suatu yang baru, ide yang kreatif, dan juga bentuk visual yang dibuat secara menarik dan mudah dipahami dengan perpaduan unsur yang sesuai dengan identitas untuk rancangan media majalah berbasis *digital* <sup>[11]</sup>. menggunakan komponen desain dan menggunakan foto yang terkait dengan promosi sekolah dan informasi yang ingin disampaikan. Selain itu, memilih jenis *font* atau tipografi yang menarik dan mudah dibaca dan menggunakan konsep warna yang bertemakan *modern* dengan menggunakan warna yang menarik untuk menciptakan daya tarik visual pembaca yaitu seluruh warga sekolah.

#### Pengarahan Visualisasi

Dalam katalog produk digital ini, pengarahan visualisasi mengacu pada warna, *font* (*tipografi*), gambar, gaya penampilan grafis, dan tata letak, antara lain:

1. *Layout* adalah susunan, penataan, pemaduan unsur-unsur komunikasi grafis, menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik <sup>[12]</sup>.
2. Dalam perancangan desain, warna sangat penting. Warna-warna ini digunakan untuk media majalah digital ini:

**Tabel 4.** Warna

No	Warna	Keterangan
1	Putih	Melambangkan terang, kebaikan, kemurnian dan kesucian.
2	Biru	Melambangkan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan perintah.
3	Orange	Melambangkan kemajuan, semangat, perkembangan dan energi.
4	Hijau	Melambangkan keberuntungan, kesehatan, kecemburuan, kesadaran lingkungan.
5	Hitam	Melambangkan kegelapan, kesedihan, suram, kelam, yang konotasinya selalu negatif.
6	Ungu	Melambangkan keseimbangan, kedamaian, dan intuitif.
7	Merah	Melambangkan identik dengan berani, semangat agresif, dan penuh gairah.
8	Merah muda	Melambangkan nuansa romantis dan kelembutan.

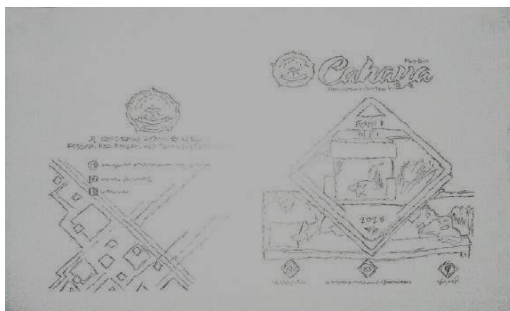
3. Tipe *font* yang digunakan dalam perancangan media desain majalah sekolah ini yaitu, *Albondigas*, *Dubai*, *SansSerif*, *Pristina*, *Elephant*, *Tw Cen MT Condensed*.
4. *Image* atau gambar yang digunakan dalam rancangan media desain majalah terdiri dari sejumlah foto yang dapat menggambarkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan, seperti foto sekolah, kepala sekolah, pembina OSIS, fasilitas, kegiatan siswa, alumni, dan prestasi, dikombinasikan dengan ilustrasi dan elemen grafis kreatif untuk meningkatkan daya tarik media.
5. Gaya penampilan grafis yang digunakan pada rancangan desain majalah ini yaitu gaya desain modern, *colorful* serta menggunakan elemen geometris yang minimalis

### 3.7.4 Proses Desain (*Designing*)

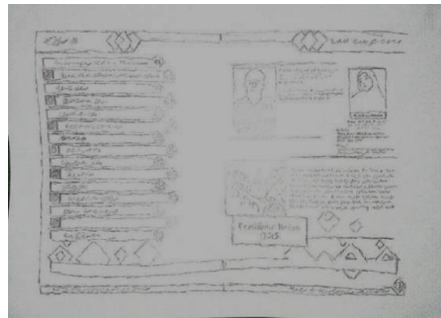
#### 1. *Layout* Kasar

*Layout* Kasar adalah gambaran yang memperlihatkan komposisi tata letak dari desain yang akan dibuat, umumnya dibuat menggunakan coretan atau sketsa hitam putih

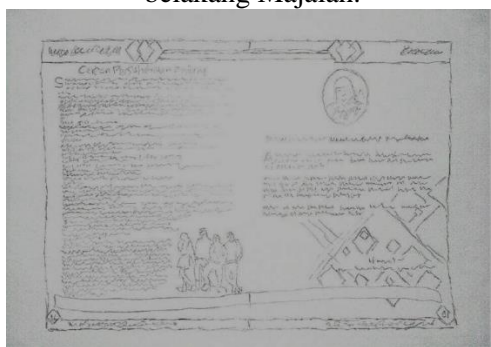
dengan menggunakan pensil gambar<sup>[13]</sup>. Berikut adalah layout kasar media majalah sekolah berbasis digital pada pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2:



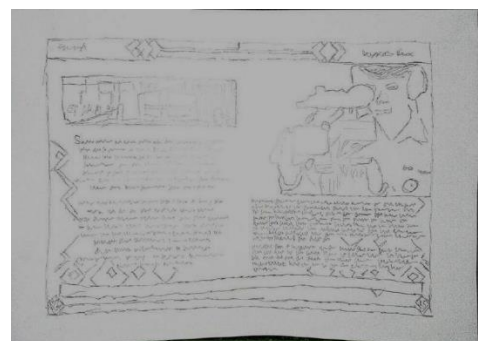
Gambar 1. *Layout Kasar Cover depan dan belakang Majalah.*



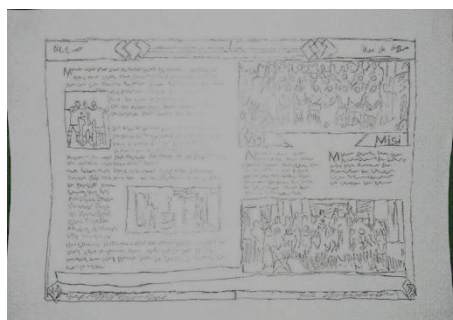
Gambar 2. *Layout Kasar daftar isi dan kegiatan OSIS, Profil Alumni.*



Gambar 3. *Layout Kasar cerpen dan sambutan Kepala Sekolah.*



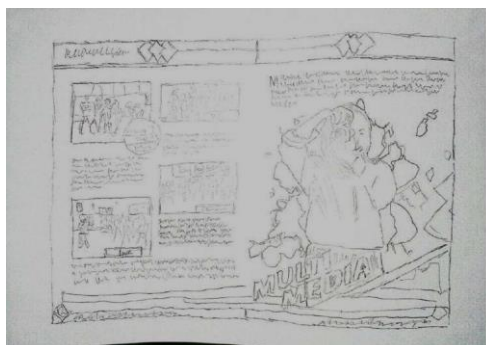
Gambar 4. *Layout Kasar sejarah dan kreativitas siswa.*



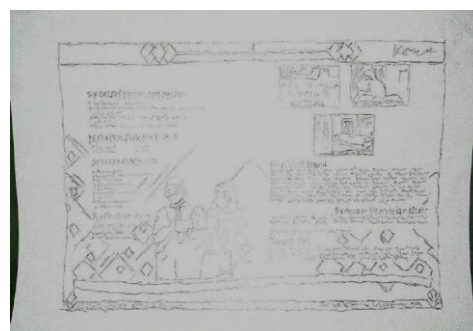
Gambar 5. *Layout Kasar Prestasi dan Visi Misi.*



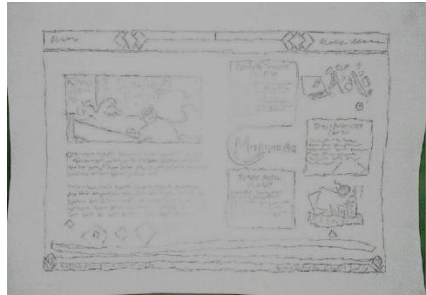
Gambar 6. *Layout Kasar Sambutan Guru dan Kegiatan.*



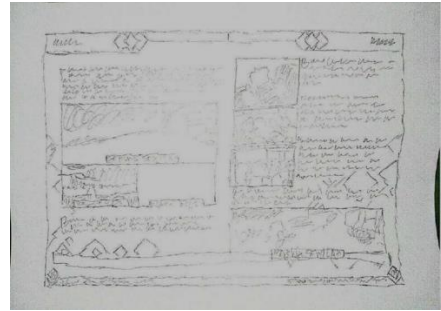
Gambar 7. *Layout Kasar Ekstrakurikuler*



Gambar 8. *Layout Kasar Kegiatan.*



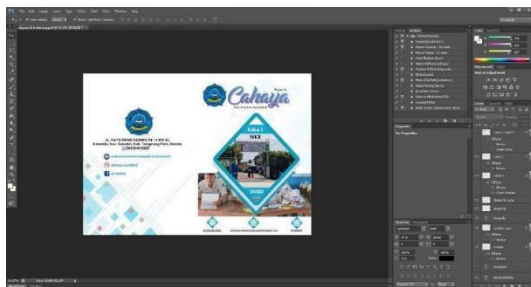
Gambar 9. *Layout* Kasar Fasilitas dan Program Pendidikan.



Gambar 10. *Layout* Kasar Fasilitas.

## 2. *Layout* Komprehensif

*Layout* komprehensif adalah gambaran dari desain grafis yang dibuat berasal desain sketsa kasar<sup>[14]</sup>. tampilan *layout* komprehensif dalam perancangan media majalah *digital*:



Gambar 11. *Layout* Komprehensif Cover depan dan belakang Majalah.



Gambar 12. *Layout* Komprehensif Daftar Isi dan kegiatan OSIS, Profil Alumni.



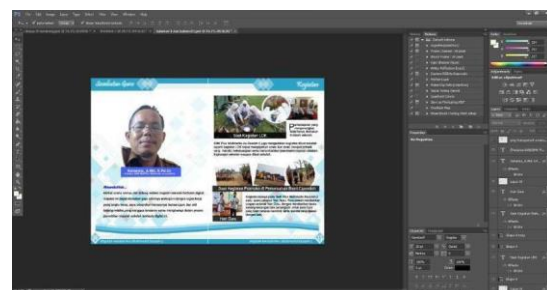
Gambar 13. *Layout* Komprehensif cerpen dan sambutan Kepala Sekolah.



Gambar 14. *Layout* Komprehensif sejarah dan kreativitas siswa.



Gambar 15. *Layout* Komprehensif Prestasi dan Visi Misi.



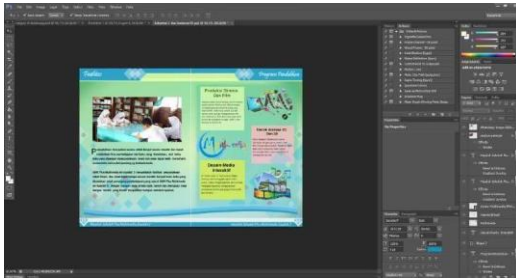
Gambar 16. *Layout* Komprehensif Sambutan Guru dan Kegiatan.



Gambar 17. *Layout* Komprehensif Ekstrakurikuler.



Gambar 18. *Layout* Komprehensif Kegiatan.



Gambar 19. *Layout* Komprehensif Fasilitas dan Progam Pendidikan.



Gambar 20. *Layout* Komprehensif Fasilitas.

### 3. Final Artwork

*Final Artwork* merupakan proses akhir setelah melewati tahap layout kasar dan layout komprehensif yang siap untuk diproduksi ke media elektronik<sup>[15]</sup>. Ini adalah karya seni terakhir yang dibuat selama proses perancangan majalah digital sekolah:



Gambar 21. *Final Artwork* depan dan belakang majalah.



Gambar 22. *Final Artwork* Daftar Isi dan kegiatan OSIS, Profil Alumni.



Gambar 23. *Final Artwork* cerpen dan sambutan Kepala Sekolah.



Gambar 24. *Final Artwork* sejarah dan kreativitas siswa.



Gambar 25. Final Artwork Prestasi dan Visi Misi.



Gambar 26. Final Artwork Sambutan Guru dan Kegiatan.



Gambar 27. Final Artwork Ekstrakurikuler.



Gambar 28. Final Artwork Kegiatan.



Gambar 29. Final Artwork Ruang Fasilitas dan Program Pendidikan.



Gambar 30. Final Artwork Fasilitas.

#### 4. KESIMPULAN

Menurut penelitian yang telah dilakukan dan analisa yang dibahas dalam bab sebelumnya maka dapat disimpulkan perihal perancangan media, desain majalah digital untuk mendukung informasi dan pemasaran pada SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 yaitu fungsi, konsep desain, dan target yang ingin dicapai.

#### 5. SARAN

Penulis menyarankan agar SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 dapat memperbaharui media informasi dan promosi dengan mengupdate desain dan informasinya, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan SMK Plus Multimedia As-Saadah 2.

#### DAFTAR PUSTAKA

[1] Rosita, F. Yufarlina, "Pelatihan Jurnalistik Pada Redaktur Majalah Sekolah Serambi Al-Muayyad." Nusa Tenggara Barat: Fakultas MIPA, Universitas Hamzanwadi. ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. Vol. 2, No. 1: 33. 2021.

- [2] N. Mazhud, I. Akidah, and S. Rahmawati, “Menumbuhkan Kreativitas melalui Pelatihan Membuat Mading Digital Siswa MA Wihdatul Ulum”, *Madaniya*, vol. 4, no. 1, pp. 425-434, Feb. 2023.
- [3] S. Bonde, T. Hardiyanti, S. Davina, M. Puspaningrum, I. Anjarsari, and E. Lukitasari, “Pengadaan Pelatihan Pembuatan Majalah Sekolah Digital Guna Meningkatkan Minat Baca dan Daya Literasi Siswa di SMKN Jenawi Karanganyar”, *BERDAYA*, vol. 5, no. 3, pp. 160 - 170, Nov. 2023.
- [4] L. Dwi. Apriliansi, “PRODUKSI MAJALAH DIGITAL: CITRANI "Pesona Bawah Tanah yang Terselubung di NTT (Gua Kristal).” 2022.
- [5] D. L. Radjagukguk, Yuyu Sriwartini, and Agus Salim, “Pelatihan Penulisan Majalah Dinding Sekolah Di SMA Bunda Kandung Jakarta”, *DJPKM*, vol. 5, no. 3, pp. 788-799, Jun. 2021.
- [6] S. Widada, G., and V. Kusuma, “Perancangan Media Promosi dan Informasi Berbentuk Desain Majalah Pada SMK Ki Hajar Dewantoro”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 1, no. 2, pp. 241-250, Aug. 2020.
- [7] R. Anisatur. H.J. Saputra dan I. Listyarini. "Pengembangan E-Magazine Berbasis Android dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar". Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an..* Vol.7, No. 2: 290-296. 2020.
- [8] Valentina, Anny dan R. Chrissandy. "Peningkatan Tata Kelola Majalah Sekolah SMAK Ipeka Tomang". Jakarta: Universitas Tarumanegara. *Prosiding SENAPENMAS.* 823-830. 2021.
- [9] A, Sari. "Penerapan E-Marketing Menggunakan Model Oohdm Dan Strategi Marketing 7P (Studi Kasus: Sudden Inc)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 3, no. 4 : 82. 2022.
- [10] L. Sunarya, Z. Cholishoh, and S. Khatami, “Media Katalog Produk Digital Pada PT. Tunas Toyota Cipondoh Tangerang”, *MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 1, pp. 12-23, Feb. 2023.
- [11] W. Hidayat and S. Rosita, “Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 3, no. 2, pp. 130-139, Aug. 2022.
- [12] Hutagalung, V. Kristina. "TINJAUAN DESAIN LAYOUT DI RESTAURANT KOPI MEDAN PADA PARDEDE INTERNATIONAL HOTEL MEDAN." *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi* 3, no. 2 29-33. 2023.
- [13] Royyan Surya Arlanda and Aris Sutejo, “Perancangan Buku Profil Alas Outbound Edukasi Sebagai Media Promosi di Desa Simpang”, *Kegiatan Positif*, vol. 1, no. 4, pp. 221–230, Dec. 2023.
- [14] M. Faisal and M. Aji Kurnia Putra, “Perancangan Konten Sosial Media Menggunakan Desain Grafis Pada PT. Anggana Catur Prima”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 2, pp. 198-209, Aug. 2023.
- [15] L. Sunarya, Z. Cholishoh, and S. Khatami, “Media Katalog Produk Digital Pada PT. Tunas Toyota Cipondoh Tangerang”, *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, vol. 4, no. 1, pp. 12-23, Feb. 2023.